**FORMATO PARA LA PRESENTACION DE PROYECTOS PEDAGOGICOS DE AULA CON TIC.**

**DENOMINACIÓN DEL PROYECTO: IMPLEMENTACION DE JUEGOS Y ACTIVIDADES DIDACTICAS EN EL APRENDIZAJE DEL PRESENTE SIMPLE.**

|  |  |
| --- | --- |
| Curso: | 7º |
| Participantes: | Estudiantes y docente. |
| Duración: | 11 horas |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. PLANIFICACIÓN | | | |
| Justificación: | | | |
| En la Institución Educativa San Simón en el grado séptimo, se ve reflejado un ambiente de desinterés en el aprendizaje del idioma ingles, por eso es necesario implementar estrategias didácticas para incentivar a los estudiantes a que se interesen más por esta asignatura, que hoy en día es muy necesaria, ya que aprender un idioma ingles les brinda muchas oportunidades laborales, reconocimiento en su entorno, la posibilidad de estar en contacto alrededor del mundo, mayor acceso a fuente de información, en fin aprender ingles ofrece muchas ventajas en su crecimiento personal y laboral.  Para desarrollar estas estrategias se implementaran juegos didácticos, ya que estos son uno de los muchos recursos con que disponen los docentes, para enseñar de forma recreativa a los estudiantes, además tiene un valor educativo por que intervienen todos los aspectos personales como son: las emociones el conocimiento, las relaciones, los valores, los seguimientos, las competencias y las actitudes. Por estos motivos el juego provoca un alto nivel de motivación.  El uso de las TIC en este proyecto de aula es importante por que le permite al estudiante enfocar de manera diferente las actividades, logrando que desarrollen sus habilidades de forma autónoma, responsable e independiente, y a la vez hacer que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea de manera más cómoda, rápida y recreativa. | | | |
| Pregunta de investigación | | | |
| ¿Cómo la implementación de juegos y actividades didácticas motivan a los estudiantes del grado séptimo de la institución educativa san Simón en el aprendizaje del presente simple? | | | |
| Exploración previa | | | |
| * What is a verb?¿Qué es un verbo? * What do you do? (¿que haces?) * what kinds of transportation you use? (¿que tipos de transportes usas?) * what are some other kinds of transportation?(¿cuales son otros tipos de transportes?) * What is your favorite food? (¿cual es tu comida favorite?) * Do you like salad? (¿te gusta la ensalada?) * What foods don´t you like? (¿que comidas no te gusta?) * Do you like sports? (¿te gusta el deporte?) * What sports do you play or watch? (¿que deporte tu juegas o ves?) * What sports are popular in your country? (¿que deportes son populares en tu ciudad?) | | | |
| Objetivos del proyecto | | | |
| .  Objetivo general  Implementar estrategias didácticas para que los estudiantes aprendan y apliquen el uso del presente simple en su vida cotidiana.  Objetivos específicos   * Aprender diferentes tipos de vocabulario usando las estructuras del presente simple. * Facilitar el aprendizaje de los verbos y aplicarlos en el aprendizaje de la estructura del presente simple. * Motivar a los estudiantes a través de juegos y actividades didácticas donde apliquen los conocimientos adquiridos en el presente simple. | | | |
| Competencias | | | |
| Inglés: competencias lingüística, competencia pragmática, competencia sociolingüística.  Castellano: competencias semántica, sintáctica, lectora, escritora, fonológica, y pragmática.  Sociales: reunir información en diferentes fuentes y sistematizarlas   * Representar escenarios reales * Realizar pequeños informes e investigaciones con lógicas y coherencias * Reconocer la influencia de las diferentes culturas en las costumbres y características de las sociedades actuales. * Tener curiosidad por conocer otros pueblos y culturas.   Naturales: competencias interpretativa, argumentativa, y propositiva.  Educación física:   * competencia social y ciudadana en educación física. * Competencia matemática a través de la educación física. * Competencia de autonomía e iniciativa personal en la educación física. * Competencia digital en la educación física. * Competencia de aprender a aprender en la educación física. * Competencia en educación lingüística. | | | |
| Temática a estudiar | | | |
| El presente simple | | | |
| Referentes conceptuales: | | | |
| La importancia de aprender ingles  En la actualidad para estar acordes con la globalización y la internacionalización del comercio en todas sus facetas, es necesario que sepamos hablar, entender, y escribir este idioma, aun cuando en las escuelas se imparte obligatoriamente; no se aprende correctamente ya que la población estudiantil no lo acepta completamente.   Pero debemos entender que si queremos ser competitivos, es necesario aceptar que sea nuestro segundo idioma, ya que los alcances a futuro será requisito indispensable para acceder a un mejor trabajo y mejor salario; ni qué decir a nivel profesional la mayoría de sus carreras hace necesaria su comprensión y aplicación para obtener su título.   Además basta observar en el cine las olimpiadas, negociaciones comerciales y un sin fin de situaciones cotidianas, el Inglés predomina sobre cualquier otro idioma; de allí que sea labor de padres, maestros y alumnos llevar a cabo su estudio y aceptación, ya que en un futuro el hablar y entender conversaciones en inglés será algo común.   La gran mayoría de nosotros sentimos el inglés como un lujo y no como una necesidad, lo que hace que no tomemos en cuenta su importancia pero basta con observar países como China, Brasil, Korea, y La India, entre otros donde su población lo aplica como herramienta de trabajo útil y de acuerdo a estadísticas internacionales son países que van encaminados a ser de 1er mundo.  Por: José Luis Rodríguez Aguirre  Los niños, el juego y las clases de inglés  A los niños les encantan los juegos, actividad que forma parte de su naturaleza, ya que lo necesitan para su desarrollo físico, intelectual y social. El uso didáctico del juego no sólo resulta divertido a los alumnos, sino que son un recurso imprescindible para que en clases de inglés puedan practicar y mejorar la pronunciación, el vocabulario y la gramática, además de poder desarrollar las cuatro destrezas lingüísticas: *Listening, Speaking, Reading and Writing*.  Es evidente que para los niños el juego forma parte de su rutina ordinaria y de su vida diaria y que es un instrumento esencial para crear vínculos entre la escuela y la familia, pues la mente del niño es capaz de utilizar los juegos indistintamente en ambos contextos. De hecho, éste es todo su sentido cultural e intelectual. Pero, en cualquier caso, el simple planteamiento de un juego en clase no implica que éste sea productivo y que consiga los fines que persigue. Es necesario que sea adecuado para la parcela lingüística que el maestro  programe o para aquellos aspectos lingüísticos en los que el profesor desee profundizar. Por tanto,  la elección, organización, dirección y explicación de un juego tendrá un papel destacado para que las clases de inglés sean efectivas.  Planificación didáctica del juego  El libro de Colin Granger, *Play games with English*, o el de Cáliz Gil García y M.ª Isabel Serrano Sampedro, *El juego aplicado a la enseñanza del inglés*, nos permite contemplar un interesante abanico de propuestas muy útiles para la planificación del juego previamente programado por el maestro.  Los juegos pueden ser muy simples y requerir poco tiempo para prepararlos, o ser más complicados y necesitar más recursos para su desarrollo como, por ejemplo, dados, cómics (tebeos), viñetas, tableros de mesa, tarjetas, revoltigramas, crucigramas, sopas de letras…  Los juegos pueden ser *competitivos*, ya actúen los alumnos en equipos o individualmente, intentando ser los primeros en alcanzar la meta, o bien juegos *cooperativos*, y, en este caso, trabajarán en grupos para conseguir alcanzar el objetivo propuesto.  Muchos son los pedagogos que prefieren los juegos cooperativos antes que los competitivos, así como primar con puntos los aciertos en vez de restar por errores, ya que en este segundo caso se puede desmotivar a los alumnos. Los juegos que facilitan la expresión libre y creativa en los que el maestro induce hábilmente la producción de preguntas y respuestas, los que muestran la creatividad a través de un *role-playing* o los que motivan la descripción y narración permiten siempre la organización de equipos.  Tomado de un Articulo:  POR:  Eduardo Crespillo Álvarez  Metodología participativa  La metodología participativa es una forma de concebir y abordar los procesos de  enseñanza-aprendizaje y construcción del conocimiento. Esta forma de trabajo concibe a los participantes de los procesos como agentes activos en la construcción, reconstrucción y de construcción del conocimiento y no como agentes pasivos, simplemente receptores. Esta metodología parte de los intereses del alumno/a y prepara al alumnado para la vida diaria. Su fundamento teórico se basa en la teoría de Piaget, ya que explica cómo se forman los conocimientos, Este enfoque metodológico parte del supuesto de que todas las personas poseen una historia previa, una experiencia actual y un cuerpo de creencias (mitos, estereotipos y prejuicios), actitudes y prácticas que llevan consigo a los procesos de construcción de conocimiento en los que participan. Ignorar obstaculizar el proceso pedagógico y con ello impedir el logro de los objetivos.  Tomando en cuenta lo anterior, la metodología participativa promueve y procura la participación activa y protagónica de todos los integrantes del grupo -incluyendo al facilitador (docente)- en el proceso de enseñanza–aprendizaje. Para facilitar esta participación activa de todos los implicados en el proceso y la emergencia de la pluralidad de saberes presentes en el grupo, se utiliza dentro de la metodología participativa, técnicas dinamizadoras que ayudan a la consecución de dichos objetivos metodológicos y otros objetivos específicos .Estas técnicas que deben ser motivadoras, movilizantes, lúdicas, creativas y democráticas, deben partir de los sentimientos y pensamientos; de las actitudes y las vivencias cotidianas de los y las participantes para generar la posibilidad de la transformación persona y del cambio cultural. Entonces la creatividad, en tanto elemento fundamental de una metodología participativa, implica un planeamiento flexible de las actividades, ya que es el grupo y el proceso los que realmente definen lo que sucederá en la sesión. Otra ventaja inherente a la metodología participativa es el fortalecimiento de las capacidades creadoras y críticas en los participantes quienes aprenden su realidad y encuentran nuevas repuestas a los dilemas que esta les propone día a día.  La importancia de Las tic en el proceso de enseñanza aprendizaje  En la actualidad los sistemas educativos de todo el mundo se enfrentan al desafío de utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para proveer a sus alumnos con las herramientas y conocimientos necesarios que se requieren en el siglo XXI. En 1998, el Informe Mundial sobre la Educación de la UNESCO, *Los docentes y la enseñanza* *en un mundo en mutación,* describió el impacto de las TIC en los métodos convencionales de enseñanza y de aprendizaje, augurando también la transformación del proceso de enseñanza-aprendizaje y la forma en que docentes y alumnos acceden al conocimiento y la información.  Al respecto, UNESCO (2004) señala que en el área educativa, los objetivos estratégicos apuntan a mejorar la calidad de la educación por medio de la diversificación de contenidos y métodos, promover la experimentación, la innovación, la difusión y el uso compartido de información y de buenas prácticas, la formación de comunidades de aprendizaje y estimular un diálogo fluido sobre las políticas a seguir. Con la llegada de las tecnologías, el énfasis de la profesión docente está cambiando desde un enfoque centrado en el profesor que se basa en prácticas alrededor del pizarrón y el discurso, basado en clases magistrales, hacia una formación centrada principalmente en el alumno dentro de un entorno interactivo de aprendizaje.  De igual manera opinan Palomo, Ruiz y Sánchez (2006) quienes indican que las TIC ofrecen la posibilidad de interacción que pasa de una actitud pasiva por parte del alumnado a una actividad constante, a una búsqueda y replanteamiento continúo de contenidos y procedimientos. Aumentan la implicación del alumnado en sus tareas y desarrollan su iniciativa, ya que se ven obligados constantemente a tomar "pequeñas" decisiones, a filtrar información, a escoger y seleccionar.  El diseño e implementación de programas de capacitación docente que utilicen las TIC efectivamente son un elemento clave para lograr reformas educativas profundas y de amplio alcance. Las instituciones de formación docente deberán optar entre asumir un papel de liderazgo en la transformación de la educación, o bien quedar atrás en el continuo cambio tecnológico. Para que en la educación se puedan explotar los beneficios de las TIC en el proceso de aprendizaje, es esencial que tanto los futuros docentes como los docentes en actividad sepan utilizar estas herramientas.  Por: [JUAN BAUTISTA](http://www.obolog.com/usuario_juanbautista)    CIBERGRAFIAS  <http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1681.htm>  [http://es.scribd.com/doc/88699020/Metodologia-ActivaParticipativa//es.wikipedia.org/wiki/Metodolog%C3%ADa\_activa](http://es.scribd.com/doc/88699020/Metodologia-Activa-Participativa//es.wikipedia.org/wiki/Metodolog%C3%ADa_activa)  <http://www.binasss.sa.cr/adolescencia/guiametodologica/guiametodologica.htm>    http://comunidadesvirtuales.obolog.com/ | | | |
| Recursos didácticos | | | |
| * Mímicas * Juego la carrera del saber * Crucigramas * Tarjetas * Poster * Canciones * conversaciones * sopas de letras * adivinanzas * lecturas | | | |
| Recursos digitales | | | |
| Offline: computador, cámara fotográfica, grabadora  Online: videos en You tube. | | | |
| Metodología | | | |
| Se utilizara una metodología activa participativa donde se pretende que el estudiante este siempre atento motivado para dar y recibir sus aportes a través del trabajo colaborativo. Se implementara un juego didáctico llamado “La Carrera Del Saber” con lo cual se lograra que los estudiantes aprendan los verbos, las diferencias, los usen al momento de hacer oraciones en forma oral y escrita en presente simple. También se utilizaran otras actividades didácticas como son mímicas adivinanzas, crucigramas, videos, canciones conversaciones, y sopas de letras. Esto para afianzar mas los conocimientos del presente simple, para que los usen en la vida cotidiana y al mismo tiempo estén motivados en el aprendizaje de esta lengua extranjera como lo es el INGLES. | | | |
| Actividades propuestas | | | |
| Actividad 1: Mímicas, la docente hará unas mímicas con cada pronombre personal, y con cada verbo. | | | |
| Actividad 2: Juego la carrera del saber, se implementara un juego llamado “La carrera del saber" donde se reforzaran los verbos, por medio de preguntas, dibujos e instrucciones.  Actividad 3: taller en grupo, Taller en grupo, con preguntas (WH questions) de acuerdo a una lectura. con vocabulario sobre los medios de transporte | | | |
| Actividad 4: canción, los estudiantes verán una canción en you tube “I can eat alot”, donde identificaran los alimentos y la estructura del presente. | | | |
| Actividad 5: crucigrama, los estudiantes llenaran un crucigrama usando vocabulario sobre los deportes. | | | |
| Actividad 6: Lectura What´s your Schedule like? Sobre el horario de algunos estudiantes, donde responderán preguntas sobre estas y después cada quien escribirá su propio horario de trabajo. | | | |
| Actividad 7: conversación “ I LOVE SPORT” donde encontraran algunos deportes e identificara la estructura del presente.  Luego la practicaran en grupo de dos. | | | |
| REALIZACIÓN Y SEGUIMIENTO DE LAS ACTIVIDADES | | | |
| 1. Plan de actividades | | | |
| ACTIVIDAD | **RESPONSABLES** | **MATERIAL** | **DURACIÓN** |
| Actividad1: | | | |
| la docente hará unas mímicas con cada pronombre personal y con cada verbo. donde participaran todos los estudiantes. | Docente y estudiante | Recursos humanos | 2 hora |
| Actividad 2: | | | |
| Juego la carrera del saber, se implementara un juego llamado “La carrera del saber" donde se reforzaran los verbos, por medio de preguntas, dibujos e instrucciones. | Docente y estudiante | Cartón paja, tarjetas, papel de colores, marcadores, fichas de parques, dados. | 2 horas |
| Actividad 3: | | | |
| Taller en grupo, con preguntas (WH questions) de acuerdo a una lectura. con vocabulario sobre los medios de transporte | Docente y estudiante | copias, marcadores,  Libretas de apuntes, lapicero, diccionario de inglés. | 1 hora |
| Actividad 4: | | | |
| Canción, los estudiantes verán una canción en you tube “I can eat alot”, donde identificaran los alimentos y la estructura del presente. | Docente y estudiante | Computador con conexión a internet.  Video de you tube | 2 horas |
| Actividad 5: | | | |
| Los estudiantes llenaran un crucigrama usando los el vocabulario de deporte. | Docente y estudiante | Fotocopia, marcadores de colores, | 1 hora |
| Actividad 6: | | | |
| Lectura What´s your Schedule like? Sobre el horario de algunos estudiantes, donde responderán preguntas sobre estas y después cada quien escribirá su propio horario de trabajo. | Docente y estudiante | Copias, lapiceros, libreta de apuntes | 1 hora |
| Actividad 7: | | | |
| conversación “ I LOVE SPORT” donde encontraran algunos deportes e identificara la estructura del presente.  Luego la practicaran en grupo de dos. | Docente y estudiante | Recursos humanos | 2 horas |
| EVALUACIÓN | | | |
| Criterios de evaluación   * Identificación y aplicación de verbos * Capacidad interpretativa * Manejo y uso del vocabulario * Aplicación de las reglas gramaticales en forma oral y escrita. * Facilidad para darle respuesta a las preguntas realizadas. * Capacidad de sostener y cerrar una conversación. * Fluidez y facilidad de expresión. * Creatividad en la presentación de las distintas actividades. * Puntualidad al presentar actividades. * Dominio del tema. * Participación y comportamiento en clase | | | |
| Evidencias de aprendizaje: | | | |
| Fotografías sobre las diferentes actividades realizadas en el proyecto. | | | |
| Instrumentos de evaluación | | | |
| * Participación en clase. * Taller en clase. * Exámenes escritos. * Exámenes orales * Socialización de actividades * Trabajo en grupo * Trabajo individual. * Preguntas en clase sobre diferentes actividades. * Revisión de cuaderno. * Comportamiento en clase * Puntualidad en la entrega de trabajo * Revisión de cuaderno. | | | |
| Cronograma: este debe anexarse como un archivo en Excel. | | | |

**CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES AÑO 2012**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ACTIVIDAD** | **OBJETIVOS** | **RECURSOS** | **LUGAR** | **RESPONSABLE** | **HORAS** |
| Mímicas | Identificar los pronombres personales y diferenciar los verbos. | Recursos humanos. | I.E S.S | Estudiante y docente | 2 horas |
| Juego la carrera del saber | Reforzar los verbos vistos en clase. | Cartón paja, tarjetas, papel de colores, marcadores, fichas de parket, dados | I.E S.S | Estudiante y docente | 2 horas |
| Taller en grupo | conocer y aplicar vocabulario nuevo | Cartulina de color,  Tarjetas con medios de transporte | I.E S.S | Estudiante y docente | 1 hora |
| Canción | Escuchar y practicar el vocabulario de las comidas y la estructura del presente | Video en you tube.  Computador | I.E S.S | Estudiante y docente | 2 horas |
| crucigrama | Analizar y aplicar los deportes . | Fotocopias, lápices | I.E S.S | Estudiante y docente | 1hora |
| Lectura “ What¨s your Schedule like” | Comprender la lectura y las estructura del presente | Copias, lapiceros, libreta de apuntes. Diccionario. | I.E S.S | Estudiante y docente | 2 horas |
| conversación “ I LOVE SPORT” | Aprender la pronunciación del vocabulario e identificar la estructura del presente. | Copias, lapiceros.  Recursos humanos | I.E S.S | Estudiante y docente | 1 hora |